ミニ・パット

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

WAV-Q6-11

ようこそ、ミニ・パットへ……♥

鮮やかなグリーンの芝生の上でピクニック感覚で気楽にゴルフ気分が味わえちゃう。そう、パターゴルフって君も知っているよね。気の合う友だちや、素敵なガールフレンド・ボーイフレンドと芝生の上で楽しくプレイ！ボールがカップに落ちた時の快感といったらたまらない。そこで君たちに、新しいとっても素敵なコースをご紹介いたします。「ミニ・パット」、これがこのコースの名前です。かわいいでしょう?!

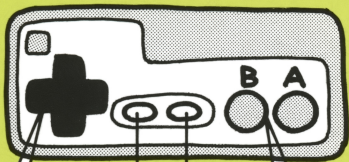
でも、カンタンだなんてバカにしちゃいけない。微妙なグリーンのアンジュレーション（起伏）はもちろん、あっと驚くいろんな奇抜な仕掛が待ちかまえているんだ。君がパターゴルフを1度でもプレイしたことがあるなら絶対挑戦してみる価値ありだよ。もちろん「ミニ・パット」がはじめてという君にもトレーニングモードでじっくり練習なんてこともできる親切さだ。なにはともあれコースに出てみよう!!

もくじ

♣コントローラーの使い方…………………… ③
♣ゲームの準備………………………………… ④
♣ゲームモードは２種類……………………… ⑤
♣メイン画面の見方…………………………… ⑦
♣さあ、いよいよ本番(PLAY) ……………… ⑧
♣トレーニングで練習してみよう(TRAINING)…… ⑫
♣スコアボードの見方………………………… ⑮
♣パットのし方………………………………… ⑯
♣ギブアップ…………………………………… ⑱

守ってほしい注意事項

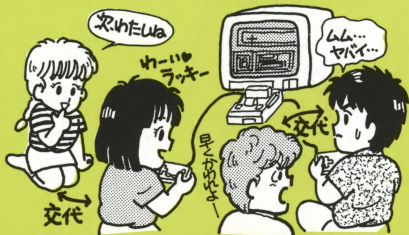
①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管およぴ、強いショックを避けてください。
②端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。
③シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油では、ふかないでください。
④カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
⑥健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。
⑥ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

■コントローラーの使い方

START
SELECT

✚ボタン
●上下・左右／"+"カーソルの移動
●左右／ホール選択

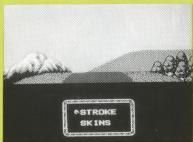
Bボタン
●キャンセル

Aボタン
●項目の決定、パット、次のホールへ進む。

このミニ・パットは1人～4人まで、コントローラーのⅠ・Ⅱを使い分けながら手軽に遊ぶことができます。
●外付ジョイスティックはご使用になれません。

Mini-Putt

さあ、ミニパットを始めよう!!

■ゲームの準備

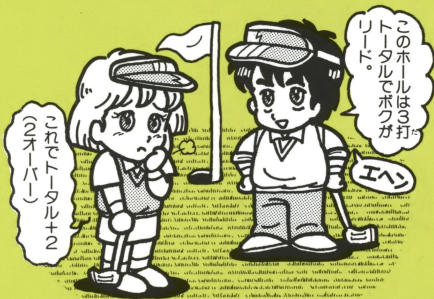
ファミリーコンピュータ本体に「ミニ・パット」のロム・カセットを正しく差し込み、電源を入れてください。すぐにタイトル画面が始まります。

タイトル画面になったらAボタンもしくはスタートボタンを押してください。ゲームモード選択画面になります。

■ゲームモードは2種類

この「ミニ・パット」には次の2つのゲームモードがあります。

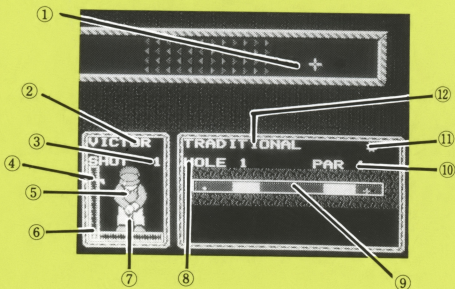
★STROKE（ストロークプレイ）

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

各ホールの規定打数(パー数)を基準としてそれよりいかに少ない打数で終了できるかを競います。規定打数より少なければ「アンダー」、多ければ「 オーバー」といい、ゴルフと同じようにアンダー(ー)のほうが良いスコアとなります。最終的には9ホールすべての合計で勝ち負けを決めます。

★SKINS（スキンズマッチ）

ストロークが規定打数のトータルスコアを競うのにたいして、スキンズマッチは複数で対戦し、各ホールごとに打数の少ない方を勝ちとします。そして勝ったホールに設定してある賞金を獲得し、賞金の合計を競う方法です。

私は1打で入れたわ
私のかち!!賞金獲得。
わーい
ぼくは2打！残念
次のホールはガンバルぞ。

■メイン画面の見方

①カーソル
②登録ネーム(名前)
③現在プレー中のプレーヤーのパット回数
④パッティングゲージ
⑤プレーヤー
⑥基準ライン
⑦ベストパッティング位置
⑧ホールNo.もしくはホール名
⑨ホールの全景
⑩ホールの規定打数
⑪天気マーク ⑫コース名

■さあ、いよいよ本番。(PLAY)

☆操作は✚キーの上下または左右でカーソルを移動させ各項目を選び、Aボタンで決定してください。Bボタンはキャンセルです。(すべて決定するとキャンセルはできなくなります)

● STROKE(ストロークプレイの場合)

①✚キー上下でカーソルを"STROKE"に合わせてAボタンを押します。

②何人でプレイするかを決めます。ストロークプレイの場合、4人までプレイすることができます。

③ここで"PLAY"を選んでAボタンを押すと試合モードになります。
④コースの種類を選びます。

3

TRADITIONAL
DELUXE
CHALLENGE
CLASSIC

4

●TRADITIONAL
ミニパットの基本コース。ここを楽にプレイ出来れば、ほかのコースはその応用で攻略できる。

●DELUXE
トラディショナルが初級ならデラックスは中級者用。より微妙なパッティングタッチが要求される。

●CHALENGE
ここでは最高のパッティング技術とセンスが要求される、上級者のコース。アンダーは難しい。

●CLASSIC
ほかの3つとは違って、遊び心がいっぱいの仕掛けが待ってるとてもユニークなコース。難しさは中の上ってとこかな。

⑤各プレーヤーの条件を決めます。

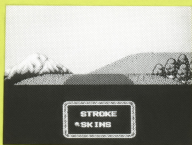
●プレーヤーの男女別を決めます。
MALE……男　FEMALE……女
※男女の違いは画面のグラフィックだけで、パワー、テクニックに違いはありません。

●名前を登録します。
カーソルを"NAME"に合わせAボタンを押して、アルファベットの画面を出します。
✚キー上下・左右でアルファベットを選びAボタンで入力。最後に"END"を選んでAボタンで入力終わり。

●コントローラーを選びます。
PAD1……コントローラーⅠ
PAD2……コントローラーⅡ

⑥天気を選びます。
おおむね選んだ天気の状態でプレイできます。

☆⑤はプレーヤーの人数分だけそれぞれに行います。すべてを決定すると試合がはじまります。

● SKINS（スキンズマッチの場合）

①✚キー上下でカーソルを"SKINS"に合わせてAボタンを押します。

②何人でプレイするかを決めます。ストロークプレイの場合、4人までプレイすることができます。

③ここで"PLAY"を選んでAボタンを押すと試合モードになります。

④コースの種類を選びます。

TRADITIONAL　DELUXE　CHALLENGE　CLASSIC

⑤各プレーヤーの条件を決めます。

●プレーヤーの男女別を決めます。

●名前を登録します。

✚キー上下・左右でアルファベットを選びAボタンで入力。最後に"END"を選んでAボタンで入力終わり。

●賞金を決めます。

画面の数値は賞金額のトータルです。

18000
36000
54000
72000

●コントローラーを選びます。

PAD1……コントローラーⅠ

PAD2……コントローラーⅡ

⑥天気を選びます。

☆⑤はプレーヤーの人数分だけそれぞれに行います。すべてを決定すると試合がはじまります。

■トレーニングで練習してみよう。(TRAINING)

★操作は✚キーの上下または左右でカーソルを移動させ選び、Aボタンで決定してください。Bボタンはキャンセルです。(すべて決定するとキャンセルはできなくなります)
★ホールを選ぶときは✚キー左右で選んでAボタン決定されます。

● STROKE(ストロークプレイの場合)

①✚キー上下でカーソルを"STROKE"に合わせてAボタンを押します。

②何人でプレイするかを決めます。ストロークプレイの場合、4人までプレイすることができます。

③ここで"TRAINING"を選んでAボタンを押すとトレーニングモードになります。

④コースの種類を選びます。

TRADITIONAL　DELUXE
CHALLENGE　CLASSIC

⑤1～9まで好きなホールを選びます。
トレーニングのときは順番に回るのではなく、自由に選べます。だから、苦手なホールはこれで何度も練習できるのです。

⑥天気を選びます。
おおむね選んだ天気の状態でプレイできます。

各ホールとも終了すると、①の画面に戻ります。プレーヤーの順番はそのホールがはじまるときに出る右の画面に表示されます。トレーニングを終わりたいときは、Bボタンでキャンセルします。

● SKINS（スキンズマッチの場合）

①✚キー上下でカーソルを"SKINS"に合わせてAボタンを押します。

②何人でプレイするかを決めます。スキンズマッチの場合、4人までプレイすることができます。

③ここで"TRAINING"を選んでAボタンを押すとトレーニングモードになります。

④コースの種類を選びます。

TRADITIONAL　DELUXE
CHALLENGE　CLASSIC

⑤1～9まで好きなホールを選びます。プレイの方法は、おおよそストロークプレイのときと同じですが、スキンズマッチの場合、先にそのホールを相手より良いスコアで終了したプレーヤーでそのホールは終了です。次のパットを入れても相手に追いつかない場合には、パットは省略されます。

⑥天気を選びます。

☆トレーニングモードではスコアは表示されません。

■スコアボードの見方

☆ストロークプレイのスコア

●コース名

●パー数(規定打数)

●プレーヤー名

●ホールNo.もしくはホール名

●ホールごとのプレイヤーのスコア

●コースの規定打数の合計

☆スキンズマッチのスコア

スキンズマッチでは、各ホールの勝負が引き分けのとき賞金は次のホールに繰り越しされます。

■パットのし方

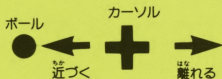
パットを行う前に必ず、✚キーでカーソルを動かして全体を見てみましょう。

①✚キー上下左右に動かして、カーソル〝+〟をパットしたい方向に置きます。

※このとき、ホール内のカーソル〝+〟がボールから離れるほど、左下の縦ゲージのラインが上に上がっていきます。このゲージのラインまでバックスイングすれば、普通の状態の芝（起伏もなく平）なら〝+〟の場所までボールは転がりますという目安になるのです。（天気は晴れのとき）

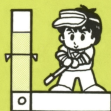
ボール　カーソル

● ← ✚ →

近づく　離れる

ボールをより強くパットしたいならこのラインを下の方に設定して、ライン以上にバックスイングをしてください。

①Aボタンを押すと、バックスイング（赤のラインが動く）がスタートします。

※ここで何もしないと3回ゲージを上下して自動的にパットしてしまいます。

③もう一度Aボタンを押すとバックスイングの最高位置が決まります。

④赤いラインが縦のゲージから下がって、横のゲージに移ったら好きなところでさらにAボタンを押すとパットされます。

★パッティングポイントの打ち分け。

このラインがベストパッティング位置。

◀(左に曲がる)　(右に曲がる)▶

☆ボールの転がり方は天気でも変わります。曇や雨だと晴のときより転がりにくくなります。

☆芝目にも注意しよう。グリーン上の▲や△は微妙なグリーンの起伏をあらわしています。ボールを打つときよく考えて方向、強さを決めてください。

△の向いている方向に転がり易くなる。

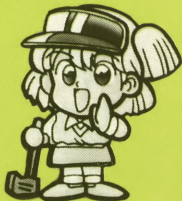
■ギブアップ!

練習不足の君には必要だね!

各ホールとも10打以上パットをすると自動的にギブアップになり、スコアには10打と記録されます。10打より少ないときでも、SELECTボタンを押すとギブアップかどうかきいてきますので、ギブアップなら"YES"を選んでください。

Mede in Japan

▶STAFF

EXECTIVE PRODUCER : SATOSHI HONDA
CO-PRODUCER: YASUHO TANAKA
PRODUCER : HARUNOBU KOMORI
DIRECTOR : TOSHIYUKI NAGAI
TAKEYUKI KASAKURA
PROGRAM : NASC
GRAPHICS : ACC
MUSIC : MEKANO
COVER DESIGN : YOSHIMI KOBAYASHI
ILLUSTRATION : MASATO KANAMONO
HIROYA KATOH
TOMOKO TAMIYA
MANUAL : YOSHIMI KOBAYASHI
MITSUTOSHI YAJIMA
THANKS : LUM TETSUYA
JOE MICHIO
TIGER MIYAZAKI
"MUTSUKI" IGARASHI
NEMO

ご注意
～シャープ社製マイコンピューターテレビC1(型式19-C)をご使用のお客様へ～
天気を『RAINY』に設定しますと画面が白くなり、ゲームに支障をきたす場合がございます。その際には、『RAINY』以外の天気を設定してください。